

RICHARD GARFIELD
JÁTÉKA

2-4
8+
30 perc

JÁTÉKSZABÁLY

TOKIÓ KIRÁLYA

A KEZDETEK

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A TOKIÓ KIRÁLYA: A KEZDETEK társasjátékban 2–4 játékos küzd meg egymással mutáns szörnyek, tomboló robotok vagy rettenetes űrlények szerepébe bújva egy vidám, kaotikus hangvételű csetepaté során. Dobj a kockákkal és dönts okosan! Odasóznál egyet a riválisaidnak? Visszavonulót fűjnál, hogy a sebedet nyalogasd? Esetleg egy jó kis mutációval erősítenéd magad? Típorj végig a városon és a többieken, és meg se állj a győzelemig!

A KÜLDETÉSED:
PUZTÍTS EL MINDENT, AMI AZ
UTADBA KÉRÜL, HOGY A VÉGÉN TE LEHESS

TOKIÓ KIRÁLYA!

**A JÁTÉK
CÉLJA:**

Egy mindenre elszánt, gigantikus szörnyeteg vagy, aki bármit megtesz, hogy ő legyen **TOKIÓ KIRÁLYA.**

A pusztításod győzelmi pontok (★) formájában dicsőséget hoz számodra. A diadalhoz érd el te elsőként a 20 győzelmi pontot.

Vagy elő a karmokkal, zúzd le az ellenfeleidet, és maradj talpon egyedülként.

JÁTÉKELEMEK



4 SZÖRNYTÁBLA

Ezek a táblák a szörnyeket ábrázolják, amelyekkel a Tokió királyában játszani fogtok. Mindegyiken van egy név, egy győzelmpont-tárcsa (★) és egy életerőtárcsa (♥).

★ *győzelmi pontok*

név



♥ *életerő*

50 ERŐKÁRTYA

Az erőkártyáknak van nevük, energiakockákkal (⚡) fizetendő áruk, típusuk (**TARTSD MEG** / **DOBD EL**) és hatásuk.

ár

név

típus

hatás



1 TOKIÓ-TÁBLA

Ez a tábla ábrázolja Tokiót.



4 KARTONFIGURA

Ezek a figurák jelképezik az állatok alakított szörnyeket, tartásotok a közelethez a saját szörnyeteket. A játék során az, aki Tokiót irányítja, helyezze a szörnyét a Tokió-táblára.



6 DOBÓKOCKA



Mindegyik kockán 6 szimbólum látható, ezek a különböző, körönként választható akciókat jelölik:

1 2 3 : Győzelmi pontot kapsz (★)

⚡ : Energiakockát kapsz (⚡)

♥ : Életerőt kapsz (♥)

✋ : Megsebzél másokat (♥)

ENERGIAKOCKÁK

Az **⚡** kockaoldal által szerzett energiakockákat tartsd a saját készletedben. Az energiakockákkal kártyákat vásárolhatsz, használhatsz, vagy aktiválhatsz egyes hatásokat.



ELŐKÉSZÜLETEK



1 Válasszatok mindannyian 1-1 szörnyet, majd vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó táblát és figurát. Állítsátok be a szörnyetek életerejét (♥) 10-re, a győzelmi pontjait (★) pedig 0-ra.

2 Helyezzétek a Tokió-táblát mindenki számára könnyen elérhető helyre.

3 Keverjétek meg az összes erőkártyát és alkossatok belőlük húzópaklit.

4 Fordítsátok meg a pakli felső három kártyáját a Tokió-tábla mellé.



6 Helyezzétek a dobókockákat a játéktér közepére.

5 Alkossatok egy közös készletet az energia-kockákból (⚡).

JÁTÉK MENET

Jelöljétek ki a kezdőjátékost a következő módon:

Dobjatok mindannyian a 6 dobókockával. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb 🟡-t dobja. Döntetlen esetén dobjatok újra, amíg végül egyikőtök egyértelműen a legtöbb 🟡-t dobja.

A kezdőjátékossal kezdve, a játék menete az óramutató járása szerint halad.

A KÖR MENETE

1. Kockadobás
2. Kockák végrehajtása
3. Belépés Tokióba
4. Erőkarták vásárlása
5. A kör vége

1. KOCKADOBÁS

Amikor sorra kerülsz, a körödben legfeljebb háromszor dobhatsz a dobókockákkal, de bármikor megállhatsz.

Az első dobásnál dobj mind a 6 dobókockával. A második dobásodnál megtarthatod az összes olyan kockát, amely eredményével elégedett vagy, és csak a többit dobd újra. A harmadik dobásod előtt meggondolhatod magad és akár olyan dobókockát is újradobhatsz a neked nem tetszőkkel együtt, amelyet a második dobás előtt megtartottál.

Miután harmadjára is dobtál (vagy megálltál korábban), a kockák végrehajtása lépés következik.

2. KOCKÁK VÉGREHAJTÁSA

Bármilyen sorrendben végrehajthatod a dobókockákat, de mindegyiket köteles végrehajtani.

Az utolsó kockadobásod utáni eredmény határozza meg, hogy milyen akcióid lesznek a körödben:

GYŐZELMI PONTOK



Ha 1-es, 2-es vagy 3-as drílt dobssz (3 egyforma szám), akkor a dobott értéknek megfelelő mennyiségű ★-t kapsz.

Minden további kocka, amelyen ugyanaz az érték látható, további 1-1 ★-t ér.

PÉLDA

Gigarex dobása

$$= \underbrace{1 \ 1 \ 1}_{1 \star} + \underbrace{1}_{1 \star} = 2 \star$$

ENERGIA



A közös készletből 1-1 ⚡-t kapsz minden dobott ⚡ után. Helyezd őket magad elé a saját készletedbe.

Tartsd meg a szerzett energiakockákat addig, amíg el nem költöd azokat.

GYÓGYULÁS



Ha Tokión kívül vagy, minden 🟢 dobás után gyógyulsz 1-1 ❤️-t.

A Tokióban dobott 🟢 hatására nem gyógyulsz (kizárólag erőkarták segítségével kaphatsz vissza ❤️-t).

MEGJEGYZÉS Az ❤️-d nem növekedhet 10 ❤️ fölé.

- ❤️ Életerő
- ⚡ Energiakocka
- ★ Győzelmi pont

ZÚZÁS



Azok a szörnyek, akik nem ott vannak, ahol te, minden 🟡 dobásod után veszítenek 1-1 ❤️-t.

- Ha Tokióban vagy és 🟡-t dobsz, akkor a Tokión kívüli összes szörnyet megsebesíted.
- Ha Tokión kívül vagy és 🟡-t dobsz, megsebesíted a Tokióban lévő szörnyet.

Ennek a szörnynek választania kell:

- Megfutamodik Tokióból, azaz a szörnyét visszaveszi a tábláról és maga elé helyezi (a sérülést attól még elszelved, hogy megfutamodik)

VAGY

- Tokióban marad, azaz a szörnyét a táblán hagyja, és a sebesülésen kívül más nem történik.

Ha elveszíted az összes ❤️-d, megjelenik a 🦹 szimbólum és kiesel (dobd el az összes **TARTSD MEG** típusú kártyádat és az energiakockáidat).

Mivel a játék elején senki sincs Tokióban, az első játékos hiába dob 🟡-t, senkinek sem csökken az ❤️-je.

MEGJEGYZÉS Más erőkartá hatására sérülni, mint dobás következtében. Megfutamodni csak 🟡 dobás okozta sebesülés után lehet.



PÉLDA-KOCKADOBÁSRA



KOCKADOBÁS

Mechahörcsög Tokióban áll. Gigarex köre következik. Gigarex magához veszi a dobókockákat és dob velük:



Megtartja a 3-3-ast, a négy másik dobókockával pedig újradob. Az eredmény:



Egy dobása maradt még. Ezúttal a 2-2-2-est tartja meg, a három másik dobókockát pedig újradobja. Végül ez lesz az eredménye:



A KOCKÁK VÉGREHAJTÁSA

Mivel Gigarex 2-2-2-est dobott, kap 2 ★-ot, továbbá 1 extra ★-ot a negyedik 2-es miatt.

Az ⚡ miatt kap 1 ⚡-t.

A 🖐-sal megsebesíti a Tokióban tartózkodó Mechahörcsögöt (ha Gigarex lett volna Tokióban, akkor az összes többi, Tokión kívüli szörnyet megsebesítette volna). Mivel Gigarex nem dobott ♥-t, így nem növekszik az ♥-je.

3. BELÉPÉS TOKIÓBA

Ha senki sincs Tokióban, akkor a szörnyed átveszi az irányítást Tokió felett. Helyezd a figurád a Tokió-táblára.

Csak akkor futamodhatsz meg onnan, ha egy szörny 🖐-a miatt veszítesz ♥-t.

MEGJEGYZÉS A játék elején egyik szörny sincs Tokióban. A kezdőjátékos ebben a fázisban a dobásától függetlenül köteles belépni Tokióba.



TOKIÓ HATÁSAI

Különböző előnyökkel és hátrányokkal jár Tokióban tartózkodni:

- ➡ 1★: Kapsz 1★-ot, amikor belépsz Tokióba.
- [+2★]: Kapsz 2★-ot, ha a körödet Tokióban kezded.
- 🚫: Tokióban nem használhatod fel a ♥ eredményeket, de használhatsz erőkártyákat, hogy extra ♥-höz juss.

Továbbá az, hogy éppen hol vagy, meghatározza a 🖐 célpontját:

- A Tokióban álló szörny minden 🖐-a minden Tokión kívül tartózkodó szörnyet megsebez.
- A Tokión kívüli szörny minden 🖐-a megsebz a Tokióban tartózkodó szörnyet.

Csak akkor hagyhatod el Tokiót, ha legalább egy 🖐 hatására ♥-t veszítesz.

OPCIONÁLIS SZABÁLY A 2 FŐS JÁTSZMÁKHOZ

Amikor 2-en játszotok, azt javasoljuk, hogy alkalmazzátok a következő szabályváltozatot Tokió irányításával kapcsolatban (minden egyéb szabály változatlan):

Ahelyett, hogy 1★-ot kapnál, amikor Tokióba belépsz, 1 ⚡-t kapsz.

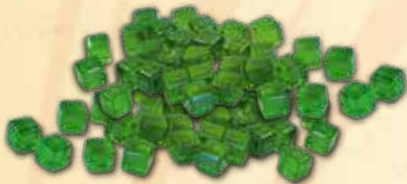
Ahelyett, hogy 2★-ot kapnál azért, hogy Tokióban kezded a köröd, 1 ⚡-t kapsz.

4. ERŐKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSA

A három felfordított erőkártya közül bármennyit megvehetsz. A különböző kártyák árát a lapok tetején láthatod és ⚡-val kell fizetned értük. **Egy kártya megvétele után az üres helyet pótolni kell egy új kártyával a pakli tetejéről. Az új kártyák is azonnal elérhetők, megvásárolhatók.**

Ezen kívül elkölthetsz 2 ⚡-t, hogy eldobd mind a három felfordított kártyát a dobópaklira. Ezt követően fordíts meg három új erőkárttyát a pakli tetejéről. Ezek akár azonnal megvásárolhatók.

Amíg van elég ⚡-d, addig kedvedre vásárolhatsz és/vagy cserélhatsz le kártyákat.



Erőkártyával egyetlen szörny sem gyógyulhat 10 ❤ fölé, kivéve, ha egy **TARTSD MEG** kártya másképpen rendelkezik.

PÉLDA

Vashátúnak 10 ⚡-ja van, de egyik elérhető erőkártya sem tetszik neki. Elkölt 2 ⚡-t, hogy eldobja az elérhető hármat a dobópaklira és felfedje a következő három kártyát. Van még 8 ⚡-ja, amiből 3 ⚡-t el is költ az egyik erőkárttyára.

A megvett kártya helyére is felfed egy újat, és bár még van további 5 ⚡-ja, de azt megtartja egy későbbi körre.

Az erőkárttyáknak két típusa van:

▶ **TARTSD MEG**: Tartsd ezeket a kártyákat képpel felfelé magad előtt a játék végéig (kivéve ha valami másképpen rendelkezik).

▶ **DOBD EL**: Hajtsd végre azonnal a hatást, majd dobd el a kártyát.

5. A KÖR VÉGE

Néhány erőkártya hatása a kör végén aktiválódik.

Amikor végeztél, add tovább balra a dobókockákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azt a kört követően ér véget, amikor valaki összegyűjt 20 ★-ot, vagy ha már csak egy szörny marad talpon (azaz mindenki más kiesett).

A 20 ★-ot elérő vagy az utolsóként talpon maradó szörny a játék győztese.

Ha egy erőkártya hatására eléred a 20 ★-ot, de elfogy az ❤-d, kiestél a játékból. A győzelemhez a köröd végéig életben kell maradnod. Ha egy hatás következtében minden szörny kiesik, nincs nyertese a játéknak, mindenki veszített.

SZÓSZEDET


- **Dobás:** A dobókockákkal való dobást jelenti. A dobás előtt az aktív játékos félrerakhat egy vagy több dobókockát egy előző dobásából, és úgy is dönthet, hogy az előzőleg féltett kockák közül egyet vagy többet a többi újradobandó kocka közé teszi.
- **Megfutamodás:** Egy szörny csak akkor futamodhat meg Tokióból, ha legalább egy 🍀 hatására ❤-t veszített. A támadónak be kell mennie a megfutamodó helyére.
- **Sebesülés:** egy szörny akkor sebesít meg egy másik szörnyet, amikor a 🍀 eredményeivel legalább eggyel csökkenti az ❤-jét a kockák végrehajtása lépés során.



EMELJÉTEK MÉG MAGASABB SZINTRE A TOKIÓ KIRÁLYA: A KEZDETEK JÁTÉKÉLMÉNYÉT!



A játsszmaítok
megfűszerezéséhez
háromféleképpen
vegyíthetitek a *Tokió
királya: A kezdetek* kártyáit
a *Tokió királya* játékkal:

1. Rakjátok be a 14 új  szimbólummal
jelölt kártyát a játsszmába.
2. Rakjátok be mind az 50 kártyát (így
egyesekből több példány is lesz).
3. Rakjátok be csak azokat, amiket
szeretnétek.



IMPRESSZUM

Játéktervező: Richard Garfield

Játékfejlesztők: Richard Garfield és Skaff Eliás

Projektmenedzserek: Florent Baudry és Max-Tobias
Walter

Grafikai tervező: Frédéric Derlon

Köszönet: Guillaume Gille Naves,
Igor Polouchine

Eredeti csomagolás: Origames

Illusztrátor: Régis Torres

Színezők: Régis Torres, Anthony Wolf, Djib,
Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

©2011-2024 IELLO SAS. IELLO, KING OF TOKYO, and their logos
are trademarks of IELLO. All rights reserved. ©2016 ORIGAMES.
ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.

IELLO - 9 avenue des Érables
lot 341 - 54180 Heillecourt, France.

IELLOGAMES.COM



MÉG TÖBBET SZERETNÉL?



HARCOLJATOK EGY
CSAPATKÉNT,
HOGY LEGYŐZZÉTEK
A FÉLELMETES
LÁVAKIRÁLYT!

APRÓ
KIEGÉSZÍTŐ,
MAXIMÁLIS
GONOSZSÁGI!



VÉD MEG A
VÉGŐ PÁRBAJT
TOKIÓÉRT EBBEN
A KÉTFŐS
VÁLTOZATBAN!



ÚJ
MECHANIKÁK

GYŰJTS
LEGENDÁS
SZÖRNYEKET!

ÚJ
ERŐK



MOST ONLINE IS JÁTSZHATÓ

BOARD
GAME
ARENA

A TOKIÓ KRÁLYA A BGA-N

- Visszaadja a Tokió királya játékelményt
- Rendszeresen induló bajnokságok
- Az egész BGA közösséggel megmérettetheted magad
- Mindig találni játékra éhes játékosársakat

